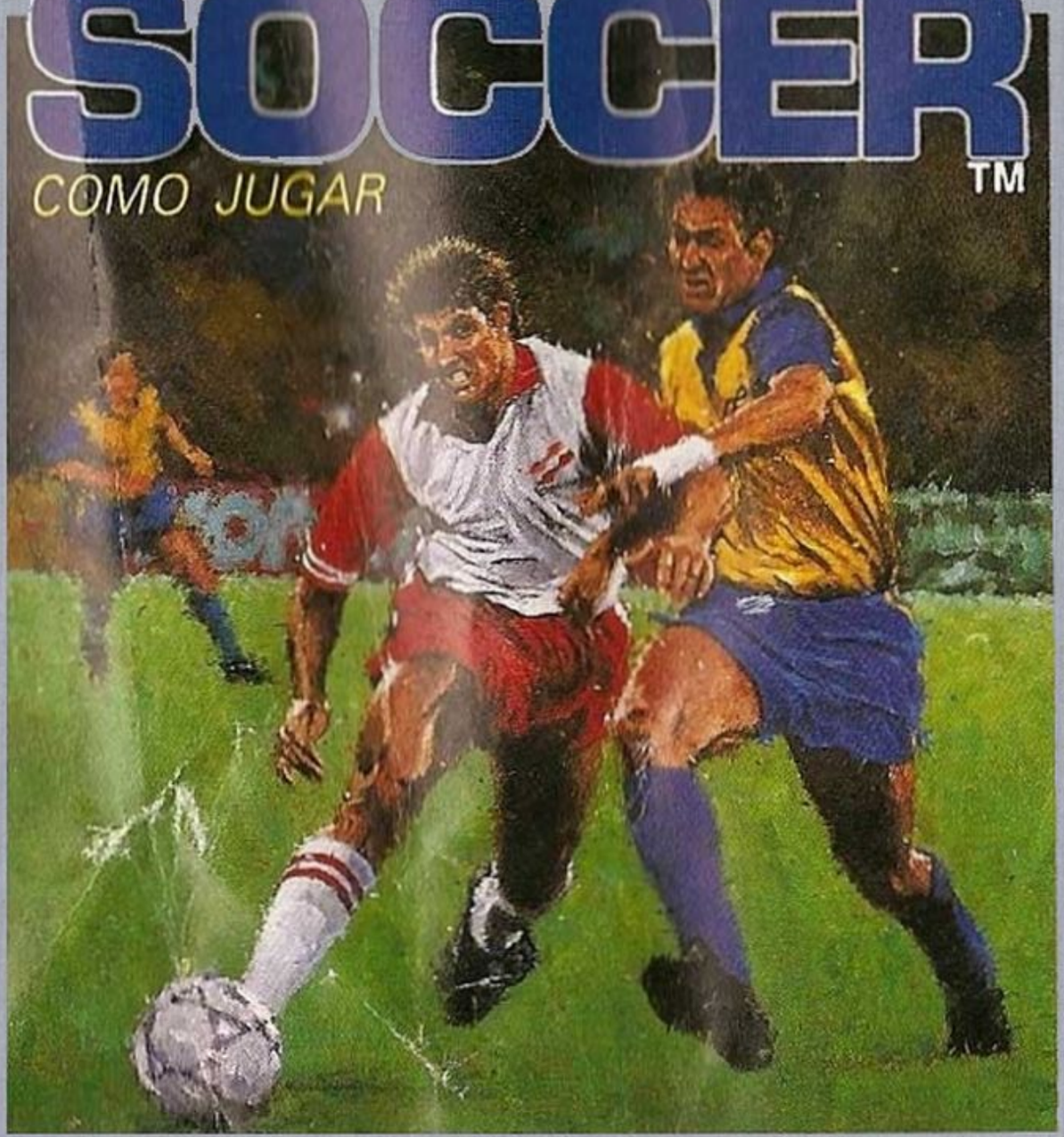
KONAMI®

NES-86-ESP

KONAMI HYPER SOCCER™

COMO JUGAR



KONAMI®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

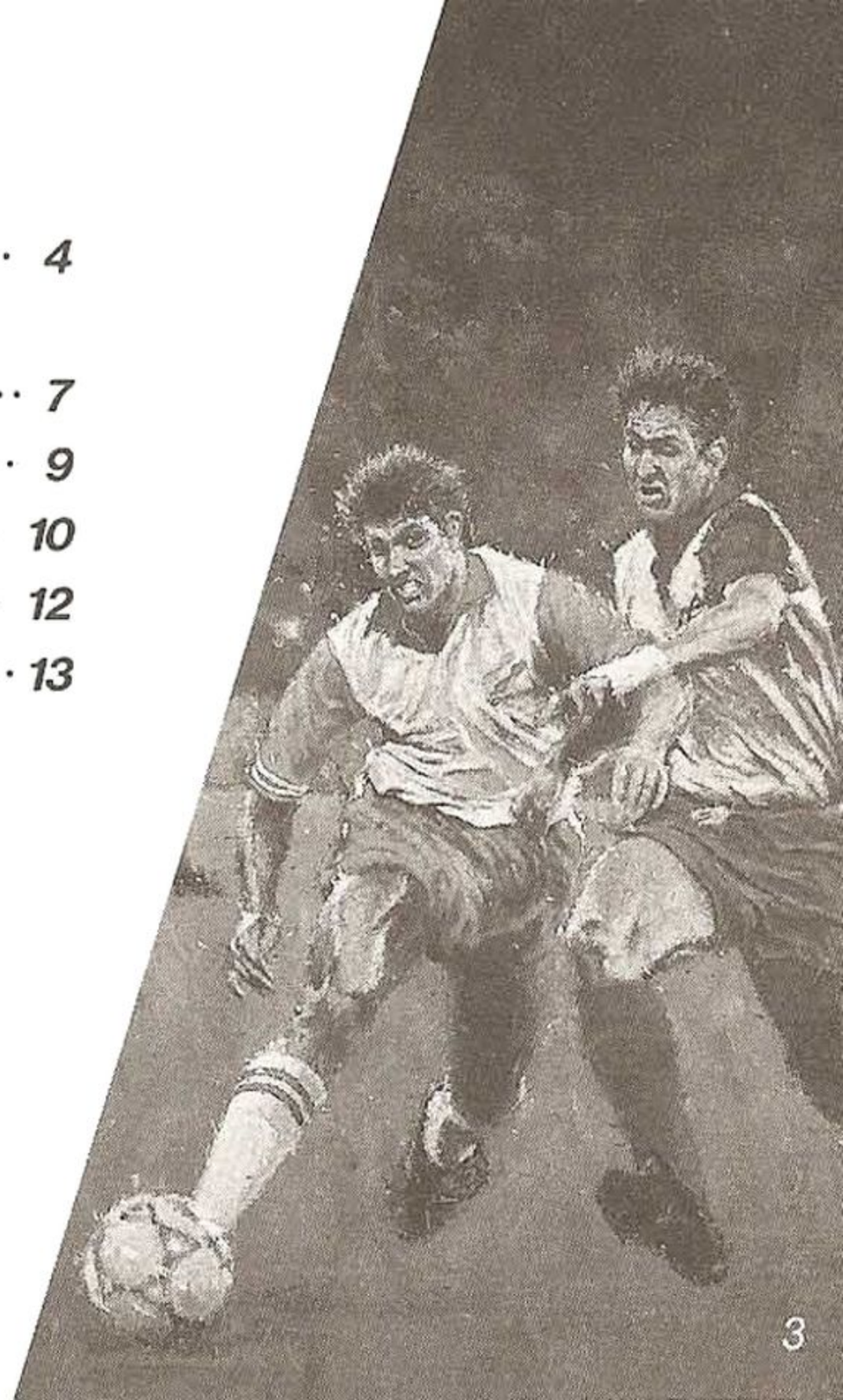
This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

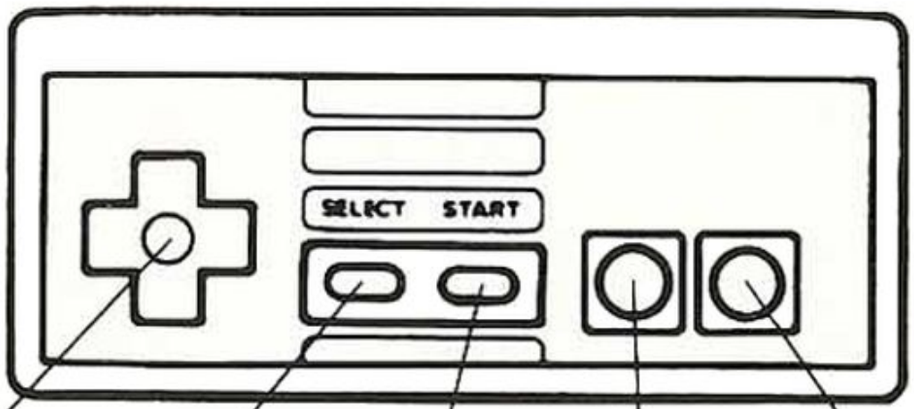
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

INDICE

- Manejo del juego 4
- Cómo jugar
  - Pantalla de selección de opciones 7
  - Pantalla de selección de equipo 9
  - Pantalla de formación de equipo 10
- Lanzamiento de penalty 12
- Progresión del juego 13



MANEJO DEL JUEGO



Bloque de control **Botón SELECT** **Botón START** **Botón B** **Botón A**

Area de disparo *(no es válido para el portero)*

● con el balón

Bloque de control (de cara a la portería) + botones A o B: disparo
Bloque de control (de espaldas a la portería) + botón A: pase en corto
Bloque de control (de espaldas a la portería) + botón B; pase largo.

● sin el balón, o cuando el balón esté en el aire

Bloque de control (de cara a la portería) + botón A: volea/cabezazo
Bloque de control (de cara a la portería) + botón B: salto con cabezazo
Bloque de control (de espaldas a la portería) + botón A: zancadilla
Bloque de control (de espaldas a la portería) + botón B: cabezazo

Area de pase

● con el balón

Bloque de control + botón A: pase en corto
Bloque de control + botón B: pase largo

● sin el balón, o cuando el balón esté en el aire

Bloque de control + botón A: zancadilla
Bloque de control + botón B: cabezazo

Saques de esquina

Bloque de control + botón A: saque en corto
Bloque de control + botón B: saque largo.

Lanzamientos desde la banda

Bloque de control + botón A: saque de banda

Manejo del portero

● con el balón (bloquea los disparos automáticamente)

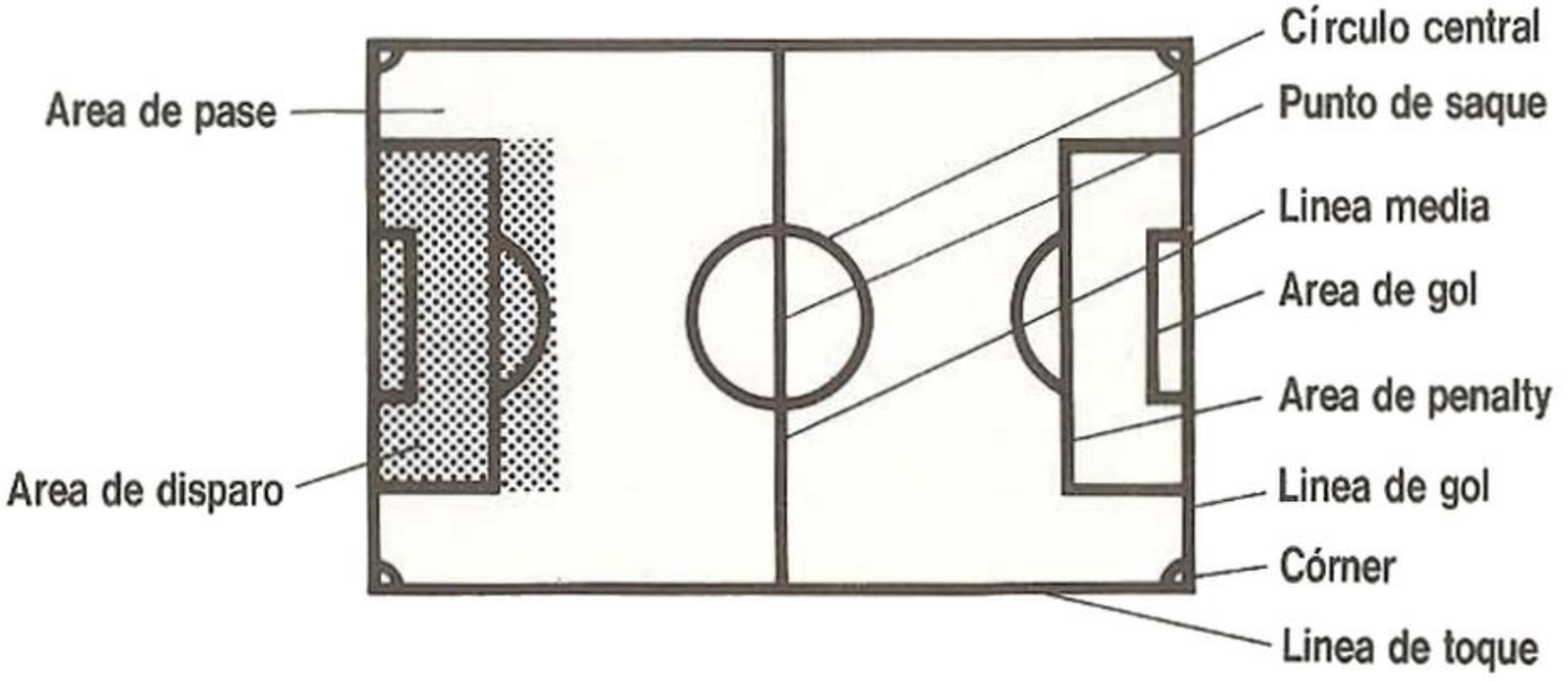
Bloque de control + botón A: lanzamiento (corto)
Bloque de control + botón B: saque (largo)

Se pueden efectuar seis clases de disparos en este juego.

Disparo regular: disparo ordinario.
Salto con cabezazo: rematas de cabeza un pase alto
Volea: rematas directamente un pase bajo. Este disparo logra engañar al portero.
Disparo alto: rematas un pase alto. Ya que este es un disparo especial, los valores del parámetro deben estar altos para utilizarlo.
Cañonazo:disparo a gran velocidad. Los valores del parámetro deben estar muy altos para utilizarlo.
Vaselina: disparo especial en el que el balón describe una curva en el aire.

Otros movimientos

Cabezazo: utilizar la cabeza para golpear el balón cuando éste esté en el aire.
Zancadilla: maniobra defensiva contra el jugados que lleva el balón.



COMO JUGAR

Pantalla de selección de opciones

En la pantalla de título pulsa el botón Start, y aparecerá la pantalla de selección de opciones (MODE SELECT). Elige la opción que desees con el bloque de control, y pulsa los botones Start o A para introducir tu elección.

"TOURNAMENT"

Los partidos se disputan en campeonato, y el objetivo consiste en ganar dicho campeonato. Si quieres jugar en esta opción desde el principio, selecciona "NEW GAME". En la pantalla de selección de equipo (TEAM SELECT) puedes escoger el equipo en el que quieras jugar. Entonces establece los parámetros y la formación de tu equipo, y aparecerán los partidos a disputarse.

Pulsa los botones A o Start para comenzar a jugar. Disputarás un total de 8 partidos, y si vences en todos ellos, pasarás a la ronda final (12 partidos en total). Al jugar partido tras partido, tu equipo se irá haciendo más fuerte (aumentarán los valores de los parámetros). Al terminar un partido aparecerá en pantalla una clave de 16 letras. Introduce la clave en la pantalla de clave la próxima vez que quieras jugar, y podrás seguir disputando el campeonato donde lo dejaste.

Para introducir la clave, coloca el cursor en "CONTINUE" en la pantalla de selleción mediante el bloque de control. Pulsa los botones A o Start, y aparecerá la pantalla de clave. Coloca el cursor en la letra que quieras introducir mediante el bloque de control y pulsa los botones A o B para introducirla. Una vez que hayas introducido todas las letras, pulsa el botón Start. Si la clave es correcta, podrás continuar desde el siguiente partido.

1 PLAYER VS. COMPUTER

Juega contra la computadora (CPU). En la pantalla de selección de equipo selecciona primero tu propio equipo, y después el equipo del CPU. Una vez que hayas establecido los valores d parámetro y las formaciones, comenzará el partido.

1 PLAYER VS 2 PLAYER

Para jugar un partido entre dos jugadores. En la pantalla de selección de equipo, selecciona primero el equipo del jugador 1 y después el del jugador 2, y entonces determina los parámetros para ambas formaciones. Entonces dará comienzo el partido.

DEMONSTRATION GAME

Puedes ver un partido donde ambos equipos sean controlados por el CPU. En la pantalla de selección de equipo, selecciona los dos equipos, y dará comienzo el partido.

PK 1 PLAYER VS COMPUTER

Comienzas el partido con un play-off desde el punto de penalty entre tu equipo y el equipo controlado por el CPU. En la pantalla de selleción de equipo, selleciona primero tu equipo y después el del equipo de CPU. Entonces comenzará el play-off.

PK 1 PLAYER VS 2 PLAYER

Para competir en un play-off desde el punto de penalty entre dos jugadores. En la pantalla de selección de equipo, selecciona los equipos para ambos jugadores. Entonces comenzará el play-off.

BMG SELECT BMG 1

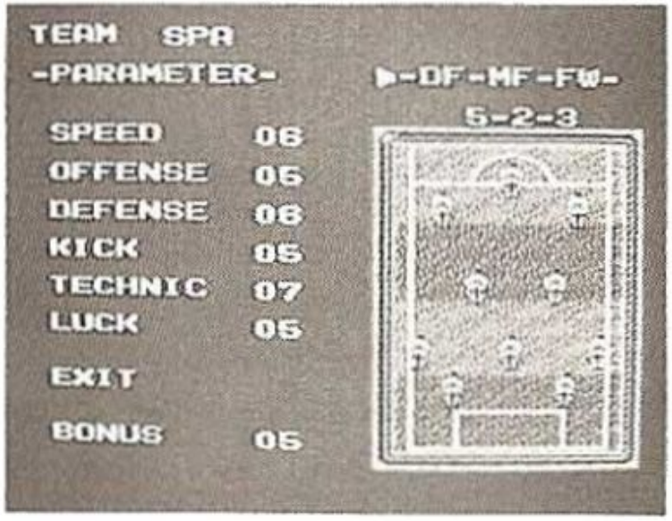
Opción para seleccionar la música. Con los brazos izquierdo y derecho del bloque de control elige entre BGM 1, BGM 2 u OFF (sólo oirás los efectos de sonido). En esta opción, aunque muevas el cursor no cambiará la pantalla.

Pantalla de selección de equipo

En esta pantalla, podrás elegir entre 24 equipos tanto para tu equipo como para el equipo contrario. Utiliza el bloque de control para colocar el cursor sobre el equipo que desees, y pulsa los botones A o START para introducir tu elección. Tu oponente ya no podrá elegir ese equipo.

Alemania **GER**	Holanda **HOL**	Italia **ITA**	Argentina **ARG**	***Equipos a nivel de campeonato.*** Los parámetroas originales son altos, de modo que resulta fácil jugar con ellos. Estos equipos son apropiados para pirncipiantes.
Francia **FRA**	España **SPA**	Inglaterra **ENG**	Brasil **BRA**	
Polonia **POL**	Uruguay **URU**	Hungria **HUN**	URSS **USSR**	***Equipos de nivel medio.*** Depende de la habilidad del jugador el que estos equipos ganen o no el campeonato.
Suecia **SWE**	Checoslovaquia **CZH**	Camerún **CAM**	Irlanda **EIRE**	
Japón **JPN**	Corea **KOR**	E.E.U.U. **USA**	Méjico **MEX**	Escasas oportunidades de ganar el campeonato, de modo que las formaciones y parámetros son fundamentales.
Australia **AUS**	Escocia **SCO**	Colombia **COL**	Yugoslavia **YUG**	

Pantalla de formación de equipos



PARAMETRO

Para distribuir la fuerza del equipo. Utiliza el bloque de control para mover el cursor a cada objeto, y los botones A y B para distribuir los puntos conseguidos entre las distintas categorias. La cantidad máxima de puntos (MAX) para cada categoria es de 15 puntos-cuanto mayor sea la cantidad, mejor será la categoria.

- **VELOCIDAD:** velocidad al correr
- **ATAQUE:** fuerza de ataque
- **DEFENSA:** capacidad defensiva (incluyendo el portero)
- **DISPARO:** distancia y velocidad al golpear el balón. Rapidez de acción
- **TECNICA:** probabilidad de marcar en disparos especiales.
- **SUERTE:** cantidad de suerte.

DF-MF-FW

Formación del equipo. Primero coloca el crusor en "DF-MF-FW" con el bloque de control, y entonces utiliza los botones A o B para elegir entre 8 formaciones diferentes.

DF = Defensas
MF = Centrocampistas
FW = Delanteros

4-3-3: Formación equilibrada entre defensa y ataque
4-4-2: Formación que refuerza la defensa
4-2-4: Formación equilibrada entre defensas y delanteros, pero débil en el centro del campo
5-2-3: Formación con una defensa super-reforzada
3-4-3: La linea de centro del campo puede tanto atacar como defender, pasando rápidamente de defensa a ataque
3-5-2: Formación de ataque desde la linea central
1-3-6: Formación de ataque especial
6-3-1: Formación especial de defensa

Una vez que hayas completado los parámetros para cada categoria, coloca el cursor en EXIT con el bloque de control y pulsa los botones A o B.

PK (Lanzamiento de penalty)

Si ambos equipos se encuentran empatados al finalizar el partido, comienza un play-off PK (disparar desde el punto de penalty).
Cada equipo cuenta con 5 lanzamientos de penalty, lanzando por turnos. El ganador será el equipo que consiga convertir el mayor número de lanzamientos. Si después de los 5 lanzamientos persiste el empate. el play-off continuará con un lanzamiento por equipo hasta que uno de ellos marque y el otro falle.

Puntuación del equipo del jugador 1
(equipo del CPU en la opción de demonstración)

Puntuación del equipo del jugador 2 o del CPU

Cómo disparar

Decide la dirección del disparo mediante el bloque de control, y pulsa el botón A. Si pulsas A sin indicar una dirección el balón saldrá recto.

Cómo manejar el portero

Cuando el equipo contrario dispare, pulsa el bloque de control en la dirección del balón para que el portero lo intercepte.

PROGRESION DEL PARTIDO

- Los partidos constan de dos tiempos separados por un descanso de 15 minutos. La dirección del juego cambia en la segunda parte.
- El equipo controlado por el jugador efectúa el saque inicial en la primera mitad. En la segunda, lo hace el equipo controlado por el segundo jugador o por el CPU.
- Si el balón sale fuera del campo cuando se encuentre bajo el control delo equipo controlado por el jugador, ocurre lo siguiente: Si el balón sale por la línea de fondo del equipo contrario, el juego vuleve a comenzar con un lanzamiento desde la portería. Si el balón sale por la línea de fondo del equipo controlado por el primer jugador, el juego se reanuda con un saque de esquina. Si el equipo contrario lanza el balón fuera, estas instrucciones se invierten.
- Si se marca un gol, el balón se coloca en el círculo central, y el equipo que estuviera previamente defendiendo efectúa el saque inicial.

CUIDA DE TU JUEGO

- Este cartucho es un aparato de precisión con complejos circuitos electrónicos. No lo sometas a golpes o temperaturas extremas. No intentes abrirlo o desmontarlo.

- No toques las conexiones ni dejes que se humedezcan, ya que podría dañarse el circuito.

- Asegúrate de que la consola esté apagada antes de meter o sacar un cartucho.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imàgenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
Konami Hyper Soccer™ is a trademark of Konami Co.,Ltd.
©1992 KONAMI

Printed in Japan